



www.mkw-gmbh.de

www.cultural-economy.eu

Joachim Geppert – Saarbrücken / München

Kultur- und Kreativwirtschaft in Europa - 03.05.2007 Berlin

Vortrag:

Kulturwirtschaftspolitik in Europa seit 2000 - Berichte der EU &
Vorschläge für den Förderzeitraum 2007-2013

3 Beobachtungen

Kultur als Bestandteil der EU-Wirtschaft wird weder von der Politik, noch von der Wirtschaft oder der Bevölkerung als innovativer und kreativer Wachstumsmotor ausreichend wahrgenommen und führt deshalb ein Schattendasein

Kulturwirtschaft / Creative Industries haben in der EU keine erfolgreiche Lobby

Die „Kulturwirtschafts Community“ ist ein geschlossener Kreis / Closed shop

Messbare sozioökonomische Auswirkungen des kulturellen und kreativen Sektors (EU30)

UMSATZ



Der Jahresumsatz des Sektors betrug 2003 über € 654 Mrd.

Der Umsatz in der Autoherstellung (1) lag 2001 bei € 271 Mrd. und der Umsatz in der Herstellung von IKT-Produkten lag 2003 bei € 541 Mrd. (Zahlen der EU15) (2).

ANTEIL AN DER BIP- WERTSCHÖPFUNG DER EU



Der Beitrag des Sektors zum BIP der EU betrug 2003 2,6 %.

Im Vergleich dazu der Anteil der nachfolgend aufgeführten Branchen am BIP der EU im selben Jahr:

- Immobilienbranche 2,1 %,
- Nahrungsmittel-, Getränke- und Tabakbranche 1,9 %
- Textilindustrie 0,5 %
- Chemikalien, Gummi- und Plasteerzeugnisse 2,3 % (3)

BEITRAG ZUM WACHSTUM IN DER EU



Der Gesamtzuwachs durch die Wertschöpfung des Sektors betrug von 1999 bis 2003 19,7 %.

Das Wachstum des Sektors war zwischen 1999 und 2003 12,3 % höher als das allgemeine Wirtschaftswachstum.

BESCHÄFTIGUNG



2004 waren 5,8 Millionen Menschen in dem Sektor beschäftigt, was **3,1 % der insgesamt Beschäftigten** in der EU25 entspricht.

Während die Gesamtbeschäftigung in der EU 2002-2004 sank, nahm die Beschäftigung in dem Sektor zu (+1,85 %)

- 46,8 % der Beschäftigten haben mindestens einen Hochschulabschluss (gegenüber 25,7 % der insgesamt in der Wirtschaft beschäftigten Personen)
- Der Anteil der Selbstständigen ist mehr als doppelt so hoch wie in der Wirtschaft insgesamt (28,8 % gegenüber 14,1 %)
- 17 % der im Sektor Beschäftigten sind Zeitarbeitskräfte (13,3 % in der Wirtschaft insgesamt)
- Der Anteil der halbtags Beschäftigten liegt höher (jeder Vierte gegenüber 17,6 % in der Wirtschaft insgesamt).

Berichte in der EU zur Kulturwirtschaft (Auszug)

Creative Industries – Mapping Document	Ausschöpfung + Entwicklung des Arbeitsplatzpotenzial im kulturellen Sektor...	Kulturwirtschaftsbericht Nordrhein-Westfalen	Erster Österreichischer Kreativwirtschaftsbericht	The Economy of Culture in Europe
GB - 1998	EU 15 - 2001	D - 2001	AU - 2003	EU 27 - 2006
DCMS – London Kulturministerium	MKW Wirtschaftsforschung	Wirtschaftsministerium NRW	KMU Forschung Austria	KEA, MG MKW
Creative Industries (CI)	Kultureller Sektor	Kulturwirtschaft	Kreativwirtschaft	Kultur & Kreativ Sektor
Erstmals CI in der EU definiert	Eigenes Panel mit best practices	KW-Bericht eines Bundeslandes	Kreativ-Cluster	Weiteste EU-Definition überhaupt

EU-Kulturwirtschaftsberichte 2001 & 2006



Ausschöpfung und Entwicklung des Arbeitsplatzpotenzials im kulturellen Sektor im Zeitalter der Digitalisierung

SCHLUSSBERICHT - ZUSAMMENFASSUNG

im Auftrag der

Europäischen Kommission
Generaldirektion Beschäftigung und Soziales

erstellt von

MKW Wirtschaftsforschung GmbH, München

in Zusammenarbeit mit

**Österreichische Kulturdocumentation -
Internationales Archiv für Kulturanalysen, Wien**

empirica Delasasse, Köln

IITERARTS, Barcelona

Economix Research & Consulting, München

WIMMEX AG, München

Juni 2001

THE ECONOMY OF CULTURE IN EUROPE



Study prepared for the European Commission
(Directorate-General for Education and Culture)

October 2006



With the support of:



- New Culture Programme
- Culture Programme: How to take part?
- Other Actions
- European Capitals of Culture (ECOCs)
- Intercultural Dialogue
- Information Sources

 Welcome to the **Culture** website

Since its inclusion in the Treaty on the European Union, cultural cooperation has become a new community competency. The Culture site is aimed mainly at European cultural operators who want to set up cooperation projects with other European partners. Information on the numerous other EU policies for the promotion of culture is available on the European Culture Portal.



News this month

- ▶ Intercultural Dialogue (DE)
NEW! Calls for proposals: terms and conditions of participation
NEW! Results of the "Call for ideas"! (DE)
2008, European Year of Intercultural Dialogue (DE)
- NEW!** ▶ The brochure (DE) for the launch of the New Culture Programme - (DE)
New Culture Programme established by the Decision N° 1855/2006/CE
- Essen, Pécs et Istanbul désignated European Capitals of Culture
- NEW!** ▶ Study on the economy of culture in Europe
- NEW!** **Culture Programme (2007-2013)**
Conditional calls for proposals
Support for cultural actions :
UPDATED EACEA 09/2006-EACEA 10/2006
Special Actions :
Union prize scheme Cultural Heritage
Support for bodies active at European level : **UPDATED** EACEA N° 06/ 2006
- ▶ The 2007 Communication on culture (DE)
NEW! Results of the online consultation
Public Hearing of 4 December (DE)
- ▶ Council's work plan for culture 2005/2006 (page 30)

KREISE	BEREICHE	UNTERBEREICHE	MERKMALE
KERNGEBIETE DER KUNST	Bildende Künste	Handwerk Malerei – Skulpturen – Fotografie	<ul style="list-style-type: none"> • Nicht-industrielle Aktivitäten. • Diese Leistungen sind Prototypen und „potenziell urheberrechtlich geschützte Produkte“, d.h. ein Großteil dieser Produkte sind kreative Neuschöpfungen, die urheberrechtlich geschützt werden könnten. Wie auch bei den meisten handwerklichen Arbeiten und einigen Produktionen der darstellenden bzw. bildenden Künste etc. wird dieser urheberrechtliche Schutz jedoch nicht systematisch umgesetzt.
	Darstellende Künste	Theater – Tanz – Zirkus – Festivals	
	Kulturelles Erbe	Museen – Büchereien – Archäologische Stätten – Archive	
KREIS 1: KULTURBRANCHEN	Film und Video		<ul style="list-style-type: none"> • Industrielle Aktivitäten für die Massenproduktion. • Ergebnisse beruhen auf urheberrechtlichem Schutz.
	Fernsehen und Rundfunk		
	Videospiele		
	Musik	Musikaufnahmen – Livemusikveranstaltungen – Einnahmen der Verwertungsgesellschaften in der Musikbranche	
	Bücher und Presse	Bücherveröffentlichung – Zeitschriften und Presseerzeugnisse	
KREIS 2: KREATIVE BRANCHEN UND AKTIVITÄTEN	Gestaltung	Modedesign, grafische Gestaltung, Innearchitektur, Produktentwicklung	<ul style="list-style-type: none"> • Die Aktivitäten müssen nicht unbedingt industrieller Art sein. Es kann sich um Prototypen handeln. • Obwohl die Ergebnisse auf dem urheberrechtlichen Schutz beruhen, können andere durch geistiges Eigentum geschützte Produkte (z. B. Handelsmarken) einbezogen sein. • Der Einsatz von Kreativität (kreative Fähigkeiten und kreative Personen aus den Bereichen Kunst und Kulturindustrie) ist eine wesentliche Grundlage für die Leistungen dieser nicht kulturellen Sektoren.
	Architektur		
	Werbung		
KREIS 3: VERWANDTE INDUSTRIEN	Hersteller von PC, MP3-Playern, Mobiltelefonen usw.		<ul style="list-style-type: none"> • Diese Kategorie lässt sich nicht eingliedern oder mit klaren Kriterien definieren. Zu ihr gehören viele andere Wirtschaftsbereiche, die von den vorherigen „Kreisen“ wie z. B. dem IKT-Bereich abhängen.

Der „kulturelle Sektor“

KREISE	BEREICHE	UNTERBEREICHE	MERKMALE
KUNST	Bildende Künste	Handwerk Malerei – Skulpturen – Fotografie	<ul style="list-style-type: none"> • Nicht-industrielle Aktivitäten. • Diese Leistungen sind Prototypen und „potenziell urheberrechtlich geschützte Produkte“, d.h. ein Großteil dieser Produkte sind kreative Neuschöpfungen, die urheberrechtlich geschützt werden könnten. Wie auch bei den meisten handwerklichen Arbeiten und einigen Produktionen der darstellenden bzw. bildenden Künste etc. wird die urheberrechtliche Schutz jedoch nicht systematisch umgesetzt.
	Darstellende Künste	Theater - Tanz – Zirkus - Festivals	
	Kulturelles Erbe	Museen – Büchereien – Archäologische Stätten - Archive	
KULTURBRANCHEN	Film und Video		<ul style="list-style-type: none"> • Industrielle Aktivitäten für die Massenproduktion. • Ergebnisse beruhen auf urheberrechtlichem Schutz.
	Fernsehen und Rundfunk		
	Videospiele		
	Musik	Musikaufnahmen – Livemusikveranstaltungen – Einnahmen der Verwertungsgesellschaften in der Musikbranche	
	Bücher und Presse	Bücherveröffentlichung – Zeitschriften und	

Der „kreative Sektor“

KREISE	BEREICHE	UNTERBEREICHE	MERKMALE
KREIS 2: KREATIVE BRANCHEN UND AKTIVITÄTEN	Gestaltung	Modedesign, grafische Gestaltung, Innenarchitektur, Produktentwicklung	<ul style="list-style-type: none"> • Die Aktivitäten müssen nicht unbedingt industrieller Art sein. Es kann sich um Prototypen handeln. • Obwohl die Ergebnisse auf dem urheberrechtlichen Schutz beruhen, können andere durch geistiges Eigentum geschützte Produkte (z. B. Handelsmarken) einbezogen sein. • Der Einsatz von Kreativität (kreative Fähigkeiten und kreative Personen aus den Bereichen Kunst und Kulturindustrie) ist eine wesentliche Grundlage für die Leistungen dieser nicht-kulturellen Sektoren.
	Architektur		
	Werbung		
KREIS 3: VERWANDTE INDUSTRIEN	Hersteller von PC, MP3-Playern, Mobiltelefonen usw.		<ul style="list-style-type: none"> • Diese Kategorie lässt sich nicht eingliedern oder mit klaren Kriterien definieren. Zu ihr gehören viele andere Wirtschaftsbereiche, die von den vorherigen „Kreisen“ wie z. B. dem IKT-Bereich abhängen.

Eine deutsche Definition (Söndermann)

Übersicht 4:

Statistische Abgrenzung des Kultursektors in Deutschland

Abgrenzung des Arbeitskreis Kulturstatistik e.V. nach der offiziellen deutschen Wirtschaftszweigklassifikation WZ

<u>WZ-Nr. 3-stellig</u>	<u>WZ-Nr. 4-stellig (teilweise 5-stellig)</u>
22.1 Verlagsgewerbe	22.11 - Verlegen von Büchern
	22.12 - Verlegen von Zeitungen
	22.13 - Verlegen von Zeitschriften
	22.14 - Verlegen von bespielten Tonträgern u. Musikalien
	22.15 - Sonstiges Verlagsgewerbe
92.1 - Film- u. Videofilmherstellung, -verleih, -vertrieb; Kinos	92.11 - Film- und Videofilmherstellung
	92.12 - Filmverleih und Videoprogrammanbieter
	92.13 - Kinos
92.2 - Rundfunkveranstalter, Herstellung von Hörfunk-, Fernsehprogrammen	92.20 - Rundfunkveranstalter, Herstellung v. Hörfunk-, Fernsehprogrammen
92.3 - Erbringung von sonstigen kulturellen und unterhaltenden Leistungen	92.31 - Künstler u. schriftstellerische Tätigkeiten bzw. Darbietungen
	92.32 - Theater-, Opern- Musicalbetrieb, Hilfsdienste für kulturelle u. ä. Leistungen
	92.34 - Erbringung von kulturellen u. unterhaltenden Leistungen
92.4 - Korrespondenz-, Nachrichtenbüros, selbstständige Journalisten	92.40 - Korrespondenz-, Nachrichtenbüros, selbstständige Journalisten
92.5 - Bibliotheken, Archive, Museen botanische u. zoologischer Gärten	92.51 - Bibliotheken und Archive
	92.52 - Museen und Denkmalschutzeinrichtungen
74.2 - Architektur- und Ingenieurbüros	74.20 - Architekturbüros
	74.20.1 - Architekturbüros für Hochbau u. Innenarchitektur (ohne Ingenieurbüros)
	74.20.2 - Architekturbüros für Orts-, Regional- u. Landesplanung
	74.20.3 - Architekturbüros für Garten- u. Landschaftsgestaltung
74.8 - Sonstige Unternehmensaktivitäten	74.8x - Designaktivitäten
	74.20.6 - Industriedesign
	74.40.1 - Kommunikationsdesign/Werbegestaltung
	74.87.4 - Mode-, Grafikdesign, sonstiges Design.
52.4 - Sonstiger Facheinzelhandel	52.47 - Einzelhandel mit Büchern, etc.
	52.45.3 - Einzelhandel mit Musikinstrumenten u. Musikalien
	52.47.2 - Einzelhandel mit Büchern und Fachzeitschriften
	52.48.2 - Einzelhandel mit Kunstgegenständen, (ohne Antiquitäten, Teppichen, Briefmarken, Münzen, Geschenkartikel, etc)

Hinweis: Deutsche Kultursektorabgrenzung ohne WZ-Nr. 36.3 Herstellung von Musikinstrumenten, WZ-Nr. 22.3 Vervielfältigung von Musik-, Video und Datenträger, WZ-Nr. 74.40.2 Werbvermittlung.
WZ 2003 = Deutsche Klassifikation der Wirtschaftszweige, Basiert auf europäischer NACE Rev.1 = "Nomenclature statistique des Activités économiques dans la Communauté Européenne" – Statistische Systematik der Wirtschaftszweige in der Europäischen Gemeinschaft

Quelle: Arbeitskreis Kulturstatistik e.V.

§151 EG-V: Rechtsgrundlage – ergänzende EU Kulturkompetenz

= auf Ergänzungsmaßnahmen gerichtete, nicht vergemeinschaftete, EU-Kulturpolitik

- (1) Die Gemeinschaft leistet einen Beitrag zur Entfaltung der Kulturen der Mitgliedstaaten unter Wahrung ihrer nationalen und regionalen Vielfalt sowie gleichzeitiger Hervorhebung des gemeinsamen kulturellen Erbes.**
- (2) Die Gemeinschaft fördert durch ihre Tätigkeit die Zusammenarbeit zwischen den Mitgliedstaaten und unterstützt und ergänzt erforderlichenfalls deren Tätigkeit in folgenden Bereichen:**
 - Verbesserung der Kenntnis und Verbreitung der Kultur und Geschichte der europäischen Völker,**
 - Erhaltung und Schutz des kulturellen Erbes von europäischer Bedeutung,**
 - nichtkommerzieller Kulturaustausch,**
 - künstlerisches und literarisches Schaffen, einschließlich im audiovisuellen Bereich.**
- (3) Die Gemeinschaft und die Mitgliedstaaten fördern die Zusammenarbeit mit dritten Ländern und den für den Kulturbereich zuständigen internationalen Organisationen, insbesondere mit dem Europarat.**
- (4) Die Gemeinschaft trägt bei ihrer Tätigkeit aufgrund anderer Bestimmungen dieses Vertrags den kulturellen Aspekten Rechnung, insbesondere zur Wahrung und Förderung der Vielfalt ihrer Kulturen.**

Definitionen

Kulturwirtschaft

Creative Industries

Cultural economy

NACE (Eurostat)

(Nomenclature statistique des Activités économiques dans la Communauté Européenne)

ISCO-88

(International Standard Classification of Occupations)

XXX

DEPS – Rechenbeispiel

(DEPS = Département des études, del prospective et des statistiques - Paris)

LE CALCUL DES COEFFICIENTS CULTURELS

La méthode consiste à calculer un coefficient culturel pour chaque croisement profession x activité codé en Isco 3/Nace 2 (profession codé à 3 chiffres et activité codé à 2 chiffres).

Exemple 1 : croisement Nace 22 (Édition, imprimerie, reproduction)
avec Isco 131 (Dirigeants et gérants)

Ici la Nace 22 comprend des activités culturelles (voir les inclusions/exclusions page 29) et l'Isco 131 ne contient que des professions non culturelles.

Le coefficient culturel est calculé de la façon suivante :

$$\text{Coefficient (Nace 22/Isco 131)} = \frac{(\text{croisement Nace 221} \times \text{Isco 131})}{(\text{croisement Nace 22} \times \text{Isco 131})} = 39 \%$$

Ce croisement est uniquement disponible pour les pays détaillant en Nace à 3 chiffres.

Exemple 2 : croisement Nace 75 (Administration publique)
avec Isco 313 (Techniciens d'appareils optiques et électroniques)

Ici la Nace 75 ne comprend que des activités non culturelles et l'Isco 313 contient des professions culturelles.

Le coefficient culturel est calculé de la façon suivante :

$$\text{Coefficient (Nace 75/Isco 313)} = \frac{(\text{croisement Nace 75} \times \text{Isco 3131})}{(\text{croisement Nace 75} \times \text{Isco 313})} = 20 \%$$

Ce croisement est uniquement disponible pour les pays détaillant en Isco à 4 chiffres.

Remarque : pour un croisement contenant à la fois des activités et des professions culturelles (exemple : croisement Nace 22 x Isco 313), il y a donc deux manières de calculer le coefficient culturel. Il a été choisi ici de faire la moyenne des deux coefficients (très élevés à chaque fois).

Une fois l'ensemble des coefficients calculés, on l'applique à chacun des pays et pour chacun des croisement Nace x Isco.

Exemple : pour un pays donné, le croisement Nace 22 x Isco 131 donne 10 000 actifs. Le coefficient culturel pour ce croisement est de 39 %. Il y a donc 3 900 emplois culturels dans ce croisement. En procédant ainsi pour tous les croisements Nace à deux chiffres et Isco à trois chiffres, on estime au final le nombre total d'emplois culturels.

Dates & Facts für Deutschland (2004)

- **1,138 Mio Beschäftigte**
- **ca. 2,6 % Anteil am BruttoInlandsProdukt**
- **ca. 126 Mrd. €Umsatz**
- **konjunkturunabhängige Wachstumsbranche**
- **Innovationsträger für andere Branchen**

Dates & Facts für Deutschland (2004)

- **in der Kulturwirtschaft haben fast doppelt so viele Beschäftigte einen Hochschulabschluss im Vergleich zur Gesamtwirtschaft**
- **der Anteil der Frauenbeschäftigung beträgt 45,6 % für das Jahr 2005**
- **der Anteil der Selbständigen ist mit 32,8% zu 10,9% der Gesamtwirtschaft drei Mal höher!!**

Dates & Facts für Deutschland (2004)

- **10 von 16 Bundesländern haben einen Kulturwirtschaftsbericht**
- **Kulturwirtschaft + Creative Industries steht auf der Agenda der deutschen EU-Ratspräsidentschaft 2007 ???**
- **Regionen mit Kulturwirtschaftsberichten (Kultur-Cluster) erhalten zukünftig bevorzugt öffentliche und private Fördermittel**

Dates & Facts für die EU

5,885 Millionen Beschäftigte EU-weit
= 3,1 % der Gesamtbeschäftigten in der EU

654 Mrd. €Umsatz EU-weit
= Platz 3 unter den Wirtschaftsbereichen der EU

Innovationen aus den Creative Industries sind ein
Wachstumsmotor für die Wirtschaft der EU

Überdurchschnittlich hohes Bildungs- und Ausbildungs-
niveau der Aktiven in der Kulturwirtschaft

In 2004, **5.885 million** people worked in the cultural and cultural tourism sectors, equivalent to **3.1%** of the active employed population in the EU25.

Figure 4. Cultural and cultural tourism employment in the EU25 (in thousands)

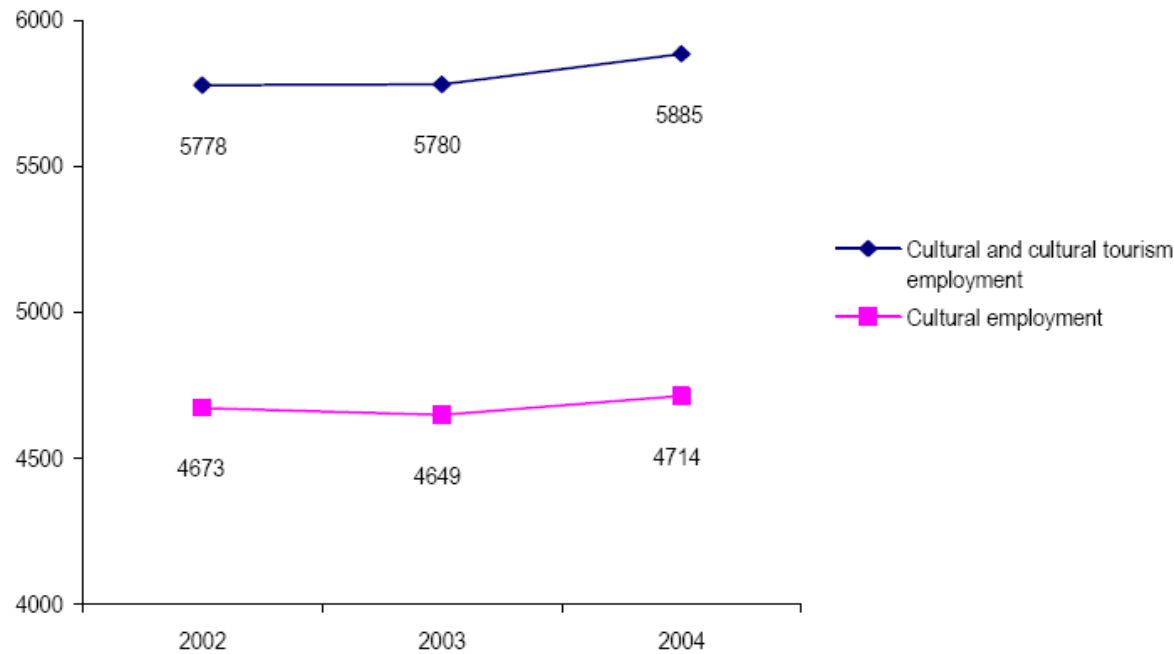


Figure 5. Total employment in the EU 25 (in thousands)

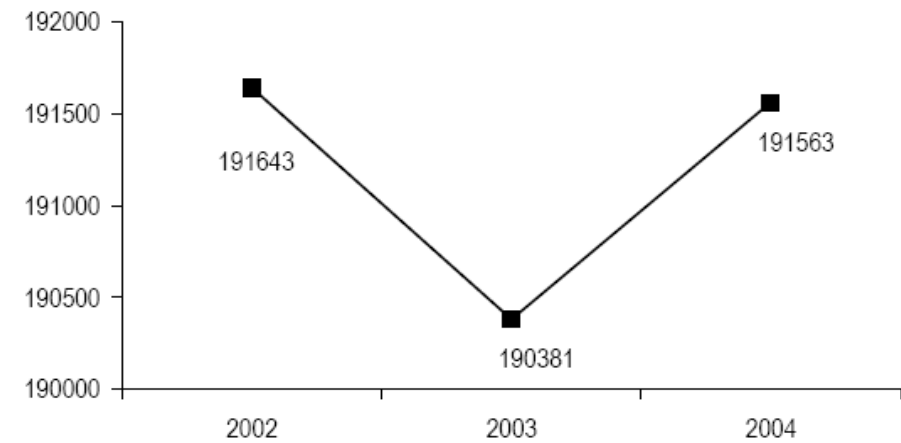
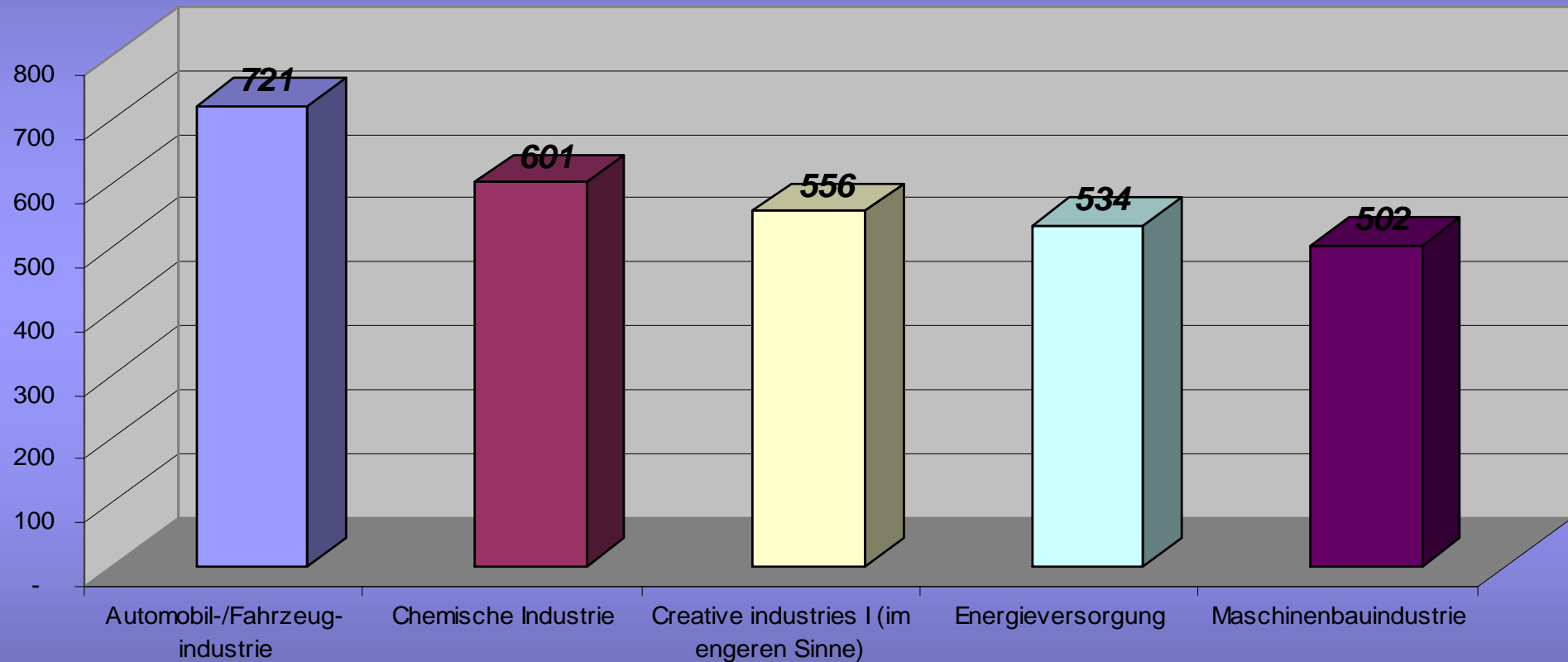


Table 7: Evolution of the “Cultural employment”, “Cultural and tourism employment” and “Total employment” in the EU25 from 2002 to 2004

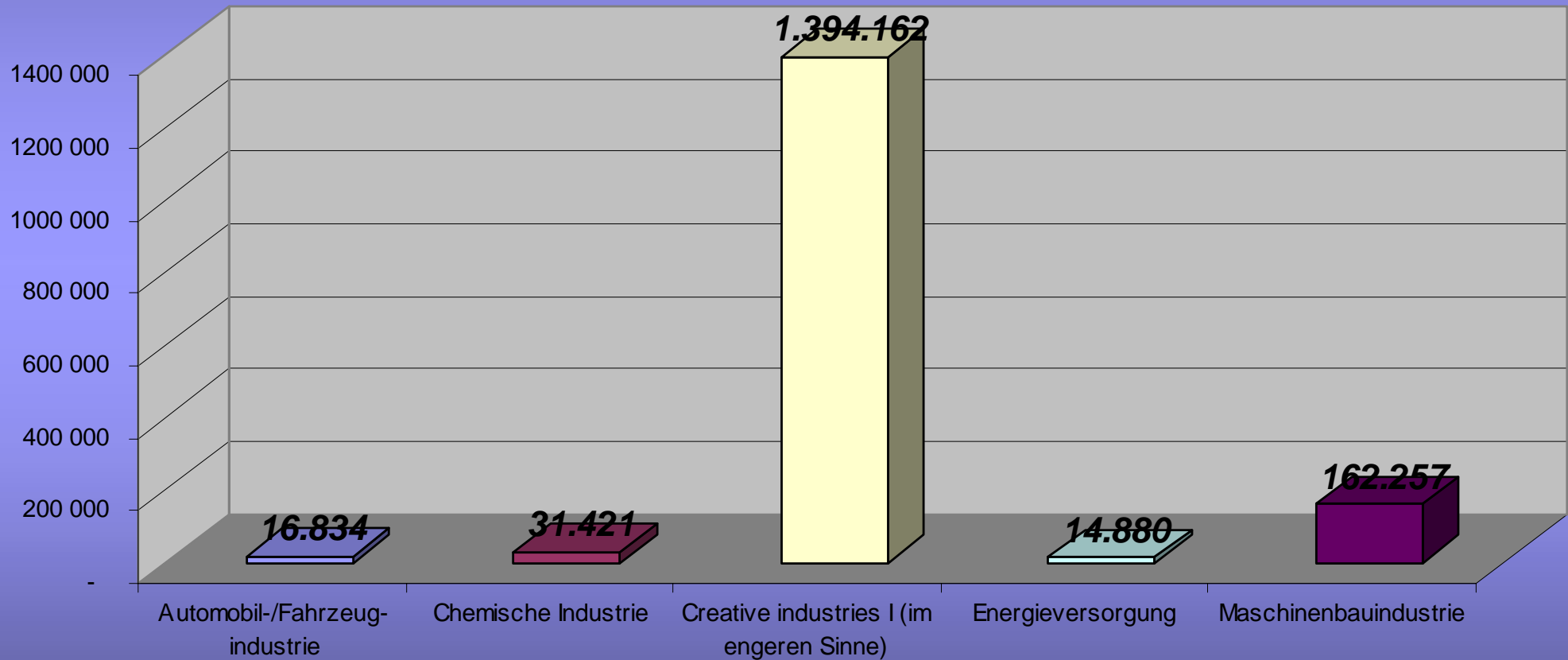
	Evolution 2002-2004
Cultural employment	+ 0.88%
Cultural and cultural tourism employment	+ 1.85%
Total employment	- 0.04%

Grafik 1: Creative Industries in der EU-25 im Branchenvergleich nach Umsätzen in Mrd. €- 2002



Quelle: Söndermann / Geppert 2006 – näheres unter: www.cultural-economy.eu

Grafik 2: Creative Industries in der EU-25 im Branchenvergleich nach Anzahl der Unternehmen - 2002



Quelle: Söndermann / Geppert 2006 – näheres unter: www.cultural-economy.eu

Tabelle 1: Creative industries in Europa 2002

Creative industries im Vergleich zu ausgewählten Industriebranchen in der EU-25

		Umsatz in Mrd EUR	Wertschöpfung in Mrd EUR	Beschäftigte in 1000	Unternehmen Anzahl
NACE 34	Automobil-/Fahrzeug- industrie	721	118	2 163	16 834 a
NACE 24	Chemische Industrie	601	171	1 929	31 421 a
NACE xxx	Creative industries I (im engeren Sinne)	556	215	6 420	1.394 162 a
NACE 60	Energieversorgung	534	144	1 181	14 880 a
NACE 29	Maschinenbauindustrie	502	165	3 527	162 257 a

Hinweise: (a) Angaben zu Unternehmen für 2001. Abgrenzung creative industries im weiteren Sinne umfasst die NACE-Codes: 22.1, 22.3, 72, 74.2+3, 74.4, 74.8 die unbereinigt aus der SUS übernommen werden. Zur Abgrenzung der creative industries (I) im engeren Sinne wurden die oben genannten NACE-Codes durch Schätzungen teilweise bereinigt: Verlagsgewerbe (22.1), Vervielfältigung (22.3), Software/PC-Games (72.2), Architektur/Industriedesign (74.201-03) ohne Ingenieurbüros, Werbung (74.4), Design Aktivitäten (74.87) und zusätzlich die Kulturbranchen (92.1-5)

Quelle: Eurostat, Strukturelle Unternehmensstatistik (SUS) 2002, eigene Berechnungen und Schätzungen

Empfehlungen / Recommendations

Installation eines EU-weiten Kulturnetzwerkes (ECN)

(ECN = European Culture Network)

Bereitstellung eines EU-weiten Kulturfonds Picasso

(durch Beschluss/decision EU Parlament + Kommission)

EIB – Credit Facilities

EU-Fonds 2007-2013 effektiv für Kulturwirtschaft nutzen

Interreg-Programme in Cross-Border Regionen mit Kultur
Budgets ausstatten

Zusammenführen der verschiedenen Interessens-
gruppen der „Kulturwirtschafts-Community“

European Culture Network – Ziele

European
Culture
Network

Etablierung und Erhaltung des European Culture Network (ECN)

Belebung des Arbeitsmarktes Creative Industries in der EU 25+ im Sinne der Lissabon Strategie → eine Informationsgesellschaft für Wachstum und Beschäftigung schaffen

Grenzüberschreitende Kooperationen mit Unternehmen und Institutionen fördern, die in den Creative Industries aktiv sind

Verbesserung der statistischen Datenlage in der EU 25+

Bewerben der Creative Industries über die ECN-Webplattform bei der Privatwirtschaft, mit dem Ziel Förderungen zu erhalten oder zu erhöhen und die Zusammenarbeit zu stärken

Karte: Mögliche ECN-Berater in Europa



Aufbau als Netzwerkstruktur mit ECN-Beratern in allen Ländern der EU 25+

1 ECN Berater pro 10 Millionen Einwohner, max. 5 pro Land
(ca. 100 ECN Berater in der EU 25+)

Internetportal ECN-online mit Administration durch DG EAC
-mit Job-Angeboten für Arbeitsuchende + Betriebe
-mit Informationen zum Stand der Creative Industries in der EU 25+

Verleihung eines ECN-Awards alle 2 Jahre in den Kategorien:
-innovativstes Produkt
-vorbildlicher Betrieb
-Kooperation über die Grenze

Americans for the Arts – best practices



Einheitliche Definition der Creative Industries für den Wirtschaftsraum der USA, die von Politik und Industrie verwendet wird

Einheitliche Datenerhebung für alle Bundesstaaten der USA

Jährliche Statistiken über die Bedeutung der Creative Industries (Umsätze, Beschäftigung, Innovationen) werden von einem Research Institute erhoben und übersichtlich präsentiert

Americans for the Arts wird durch öffentliche und private Mittel finanziert

Americans for the Arts – Definition



I. Museums & Collections

- Museums
- Zoos and Botanical Gardens
- Historical Societies
- Planetarium

II. Performing Arts

- Music
 - Music groups
 - Orchestras
 - Composing & arranging
 - Recording & playback equipment
 - Recorded music sales
 - Studios
 - Concert management
 - Instruments (manufacture & distribution)
- Theater
 - Professional companies
 - Amateur companies
- Dance
 - Dance companies
- Opera
 - Opera companies
- Services & Facilities
 - Costume/scenery rental
 - Theatrical producers
 - Casting & booking agents
 - Ticket agencies
 - Performing arts centers
 - Dance halls & studios
 - Theatrical equipment
- Performers (not elsewhere classified)
 - Entertainers
 - Actors

III. Visual Arts & Photography

- Crafts
 - Stone, clay, & glass
 - Jewelry
 - Stained glass
 - Textiles
 - Home furnishing crafts
- Visual Arts
 - Artist studios
 - Art galleries
- Photography
 - Studios
 - Commercial photography
 - Photo finishing labs
 - Equipment

III. Visual Arts & Photography (cont.)

- Supplies & Services
 - Retail stores
 - Art dealers
 - Antique art stores
 - Services & supplies

IV. Film, Radio, & TV

- Motion Pictures
 - Production
 - Distribution
 - Services
 - Equipment
 - Theaters
 - Video tape rentals
- Television
 - Stations
 - Producers
- Radio
 - Stations
 - Producers
 - Disc jockeys

V. Design & Publishing

- Architecture
 - Architects
 - Architecture supplies
- Design
 - Commercial & industrial
 - Interior
 - House
- Publishing
 - Art periodicals
 - Arts publishing
 - Books
 - Book clubs
- Advertising
 - Ad agencies
 - Display products

VI. Arts Schools & Services

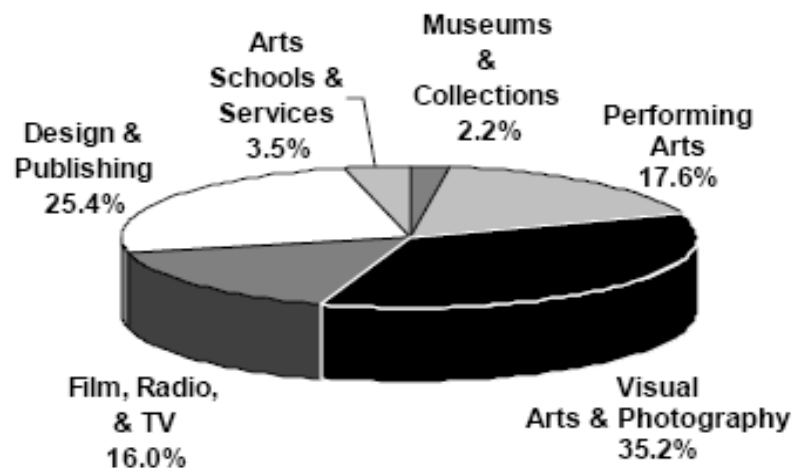
- Arts Councils
- School & Instruction
 - Art schools
 - Arts & crafts instruction
 - Dance schools & instruction
 - Music & drama schools
- Agents
 - Agents & brokers
 - Patents & licensing

Americans for the Arts – Scope & Size

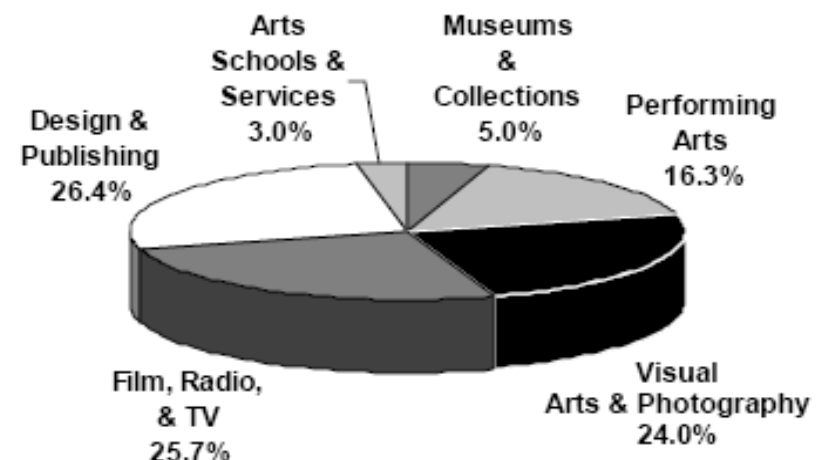


National Total for Six Creative Industry Sectors	Total Arts Businesses 2005	Total Arts Employees 2005
Museums & Collections	12,679	138,121
Performing Arts	101,828	482,489
Visual Arts & Photography	203,809	711,480
Film, Radio, & TV	92,716	762,811
Design & Publishing	147,005	781,787
Arts Schools & Services	20,450	89,205
Total	578,487	2,965,893

PERCENTAGE OF BUSINESSES
BY ARTS SECTOR



PERCENTAGE OF EMPLOYEES
BY ARTS SECTOR



Americans for the Arts – State ranking



2005 CREATIVE INDUSTRIES BY U.S. CONGRESSIONAL DISTRICT

AMERICANS
for the
ARTS

Congressional District	ARTS BUSINESSES				ARTS EMPLOYEES			
	District Total Arts Businesses 2005	RANK	District Percent Change Arts Businesses (2004 to 2005)	National Percent Change All U.S. Businesses (2004 to 2005)	District Total Arts Employees 2005	RANK	District Percent Change Arts Employees (2004 to 2005)	National Percent Change All U.S. Employees (2004 to 2005)

ALABAMA

AL-01	786	360	4.80%	3.83%	3,570	326	0.79%	-1.90%
AL-02	697	393	6.25%	3.83%	4,557	267	3.03%	-1.90%
AL-03	580	422	7.61%	3.83%	2,478	406	-11.88%	-1.90%
AL-04	488	431	1.04%	3.83%	1,611	436	-7.73%	-1.90%
AL-05	938	314	11.27%	3.83%	4,745	252	3.58%	-1.90%
AL-06	1,125	235	6.64%	3.83%	5,020	232	6.20%	-1.90%
AL-07	819	349	3.41%	3.83%	4,199	292	-5.85%	-1.90%

ALASKA

AK-01	1,368	151	2.17%	3.83%	5,368	212	-2.35%	-1.90%
-------	-------	-----	-------	-------	-------	-----	--------	--------

ARIZONA

AZ-01	1,131	233	3.48%	3.83%	3,303	342	5.87%	-1.90%
AZ-02	770	365	12.08%	3.83%	2,801	386	9.37%	-1.90%
AZ-03	1,470	123	2.51%	3.83%	6,132	154	-5.49%	-1.90%
AZ-04	1,076	260	1.13%	3.83%	9,249	61	-0.37%	-1.90%
AZ-05	2,140	37	3.58%	3.83%	9,050	66	-4.04%	-1.90%
AZ-06	914	320	9.59%	3.83%	2,890	381	9.22%	-1.90%
AZ-07	772	364	5.32%	3.83%	5,370	209	11.46%	-1.90%
AZ-08	1,223	190	7.37%	3.83%	4,156	293	-6.61%	-1.90%

ARKANSAS

AR-01	597	417	4.37%	3.83%	2,453	408	3.98%	-1.90%
AR-02	1,083	257	4.64%	3.83%	5,530	190	1.60%	-1.90%

ECN hat Scharnierfunktion zwischen:

- ✓ Betrieben aus den Creative Industries (12erCluster EU Studie 2006)
- ✓ Künstlern + Kulturschaffenden, auf der Suche ihre Produkte zu vermarkten
- ✓ Unternehmen, die innovative Produkte der Kreativ-Wirtschaft nachfragen
- ✓ Öffentlichen und privaten Institutionen, Verbänden, Multiplikatoren, Stiftungen und kompetenten Einzelpersonen, die dafür als Transmissionsriemen + Katalysator dienen

ECN - Unterziele

- Realisierung der Lissabon-Agenda
- transnationale Mobilität von Produkten und Produzenten
- interkultureller Dialog (EU-Jahr 2008 dazu)
- neue jobs/Stellenbeschreibungen in allen EU-Staaten begründen
- Austausch von good practice, Datenbank + Website
- Jahrestreffen, Innovationspreis und eventuell
- Transatlantischer Dialog als Blick über den „EU-Tellerrand“

1. DATES

- ✓ § 151 EU-Treaty as legal base
- ✓ 2007-13 Culture Programme voted 12/2006
- ✓ -Lissabon Agenda includes Cultural Economy/Digital Industries
- ✓ „Cultural Diversity“ is part of the EU/UNESCO Agenda
- ✓ European year 2008 of „Intercultural Dialogue“ needs projects like ECN
- ✓ Basis reporting of Digital Cultural activities/statistics available by the member states
- ✓ Cultural Economy/Creative Industries = innovative job motor for EU30
- ✓ Most enterprises are Micro- + SME's = offer the main work force
- ✓ Digital Culture is a steady growing economical sector + content deliverer for related branches
- ✓ Financed by EAC + Private Digital Industry (Cost minimization/self sustaining)

2. GOALS

- ✓ Promote + Strengthen the Digital Culture/Economy in the EU30
- ✓ Mobility of people and works
- ✓ Creating the Cultural Information Society for growth + employment
- ✓ Identify + inform (Ranking) about the latest trends + successes in the Digital Culture
 - new innovative sectors
 - new job-descriptions + training
 - self-sustaining cultural projects
- ✓ Development of reliable data base = „EU Creativity Indicator“
- ✓ Realise Lissabon via ECN networking
- ✓ Making "the EU the world's most dynamic and competitive economy" by 2010
- ✓ Realise + integrate the target groups of the „12 sectors Cluster“ of the study ecocult 06
- ✓ Support + initialise transnational + cross border cooperation within the EU30
- ✓ Maximise the use of EIB and EIF financial instruments in favour of the „creative class“
- ✓ Boost R&D spending by governments, enterprises and universities in ICT industries
- ✓ Culture promotes European Integration
- ✓ Culture and innovation = attracting investments, creative talents & tourism
- ✓ Strengthen Cultural Tourism & Heritage = one of EU most successful industries

3. TOOLS

- ✓ ECN is the EAC network for Digital Culture
- ✓ 100 ECN-desks and 100 ECN-advisers in EU30
- ✓ EAC (deciding body) & Administrator (acting body)
- ✓ Bi-annual Eurostat Culture report (NACE)
- ✓ EU27 Transfer of good practice
- ✓ Curriculum for advanced continous training of the ECN-advisers (EAC&Admin.)

4. TO DO's

- ✓ Time-table
- ✓ Tasks & Specification book
- ✓ Pre-Examination including institution building proposals
- ✓ Job Submission for Pre-Examination
- ✓ Sponsoring Possibilities
- ✓ Create an ECN dummy

ECN Kick-Off

Start Up

Running



2. GOALS

- ✓ Promote + Strengthen the Digital Culture/Economy in the EU30
- ✓ Mobility of people and works
- ✓ Creating the Cultural Information Society for growth + employment
- ✓ Identify + inform (Ranking) about the latest trends + successes in the Digital Culture
 - new innovative sectors
 - new job-descriptions + training
 - self-sustaining cultural projects
- ✓ Development of reliable data base = „EU Creativity Indicator“
- ✓ Realise Lissabon via ECN networking
- ✓ Making "the EU the world's most dynamic and competitive economy" by 2010

- ✓ Realise + integrate the target groups of the „12 sectors Cluster“ of the study ecocult 06
- ✓ Support + initialise transnational + cross border cooperation within the EU30
- ✓ Maximise the use of EIB and EIF financial instruments in favour of the „creative class“

- ✓ Boost R&D spending by governments, enterprises and universities in ICT industries
- ✓ Culture promotes European Integration
- ✓ Culture and innovation = attracting investments, creative talents & tourism
- ✓ Strengthen Cultural Tourism & Heritage = one of EU most successful industries

Karte: Mögliche ECN-Berater in Europa

